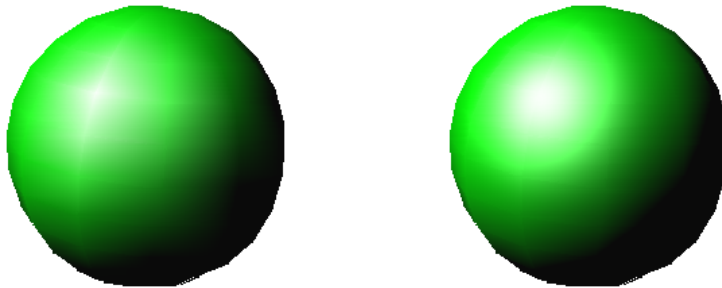


Aufgabe 8



Erweitern Sie den Umfang Ihrer 3D-Graphik-Bibliothek aus Aufgabe 7. Implementieren Sie Routinen zur Beleuchtung der Dreiecke. Realisieren Sie sowohl Grouaud-Schattierung als auch Phong-Schattierung. Erweitern Sie die Bibliothek außerdem um den Z-Buffer-Algorithmus.
